
Offizielle Regeln
für

Turniere nach
Confrontation 3.D

Saison 2008



Version 1.0
01.01.2008

1 Regeländerungen

Im Folgenden werden sämtliche Regeländerungen und Erweiterungen seit Erscheinen des Confrontation 3.0 Regelwerkes aufgeführt, inklusive der Confrontation 3.5 Regeln.

1.1 Aktivierungsfolge

Zusätzlich zu der im Confrontation Regelwerk Dritte Edition auf Seite 27 beschriebenen Version (General), stehen zwei weitere Varianten zur Verfügung. Die Regeln zu Reservekarten gelten für alle Aktivierungsfolgen.

Marodeur

Die Karten beider Spieler werden in einem **gemeinsamen Kartenstapel** gemischt. Die Spieler ziehen abwechselnd die Karten. Wird eine eigene Karte gezogen, kann diese in Reserve gelegt werden. Wird eine fremde Karte gezogen muss diese auf jeden Fall gespielt werden.

Guerilla

Es wird mit der **gemischten Kartenhand** gespielt. Dabei werden alle Karten der beteiligten Spieler zusammengemischt und dann auf die Spieler verteilt. Bei einer ungeraden Anzahl Karten erhält der Gewinner des Taktikwurfes die letzte Karte und muss mit dem Ausspielen beginnen. Bei gerader Kartenanzahl darf er bestimmen, wer die erste Karte ausspielt. Wenn ein Spieler am Zug ist darf er eine beliebige Figur, deren Karte er auf der Hand hat, aktivieren bzw. den Gegner zwingen diese Figur zu aktivieren. Egal von wem eine Karte ausgespielt wird, der Besitzer darf diese in Reserve legen, sofern er noch Reserveoptionen besitzt.

1.2 Nahkampf

Angriffswucht/X – passiv (S. 131)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Wenn ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit einen Sturmangriff durchführt, wird seine STÄ durch den Wert X ersetzt. Diese Modifikation gilt bis zum Ende seines ersten Kampfes in dieser Runde. Eventuelle Modifikatoren auf die STÄ des Kämpfers wirken auf den neuen STÄ-Wert. Angriffswucht/X hat keine Wirkung, wenn der Kämpfer einen Meisterschlag durchführt.

Beidhändig – passiv (S. 132)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Ein beidhändiger Kämpfer erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel für jede erfolgreiche Verteidigung. Dazu muss die Verwendung der Fähigkeit nicht angekündigt werden. Der gewonnene Angriffswürfel wird den übrigen Angriffswürfeln des Kämpfers für den laufenden Kampf hinzugefügt. Er kann diesen Würfel mit anderen Angriffswürfeln kombinieren, um einen Meisterschlag auszuführen, sofern er dazu fähig ist.

Wenn die Angriffsprobe des Angreifers ein automatischer Misserfolg ist, muss der Spieler, der den beidhändigen Kämpfer kontrolliert, folgende Wahl treffen:

- Entweder behält er seinen Verteidigungswürfel;
- Oder er verliert seinen Verteidigungswürfel (keine Probe erforderlich) und erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel.

Angriffswürfel, die mit Hilfe von Beidhändig erlangt werden, gehen am Ende des Kampfes verloren.

Gegenangriff – aktiv (S. 134)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Ein Kämpfer mit Gegenangriff erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel für jede erfolgreiche Verteidigung, deren Endergebnis mindestens 2 Punkte höher ist als das Endergebnis des parierten Angriffs. **Der Gegenangriff muss dazu nicht angesagt werden.**

Eine normal gelungene Verteidigung ist kein Misserfolg. Der gewonnene Angriffswürfel wird den übrigen Angriffswürfeln des Kämpfers für den laufenden Kampf hinzugefügt. Er kann diesen Würfel mit anderen Angriffswürfeln kombinieren, um einen Meisterschlag auszuführen, sofern er dazu fähig ist.

Wenn die Angriffsprobe des Angreifers ein automatischer Misserfolg ist, muss der Spieler, der den beidhändigen Kämpfer kontrolliert, folgende Wahl treffen:

- Entweder behält er seinen Verteidigungswürfel;
- Oder er verliert seinen Verteidigungswürfel (keine Probe erforderlich) und erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel.

Angriffswürfel, die mit Hilfe von Gegenangriff erlangt werden, gehen am Ende des Kampfes verloren.

Schlagfolge/X – aktiv (S. 142)

Diese Fähigkeit funktioniert wie im Regelbuch beschrieben, mit folgender Ausnahme: Jeder zusätzliche Würfel, der mit Hilfe dieser Fähigkeit erlangt wird, reduziert den ANG und die VER des Kämpfers um 1 Punkt (nicht um 2).

Zäh – passiv (S. 145)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit, der eine tödliche Verletzung erleidet, wird nicht sofort als Verlust entfernt, sondern verbleibt bis zum Ende der laufenden Spielphase auf dem Feld. Bis dahin unterliegt er den folgenden Regeln:

- Kritisch verletzt;
- Keine Verfolgungsbewegungen;
- Er verliert die Möglichkeit, Hingabe oder Märtyrer einzusetzen, falls er diese Fähigkeiten besitzt;
- Er kann nicht geheilt werden;
- Er kann nicht geopfert werden

1.3 Sichtlinie und Fernkampf

Ersetzt die Regelung aus dem Regelbuch S. 23 – 24 und die Co 3.5 Regeln

Sichtbereich

Der Sichtbereich einer Figur wird nicht mehr von der Basenvorderkante bestimmt. Stattdessen gilt ein Winkel von 180 Grad von der Basenmitte aus in Blickrichtung der Figur als Sichtbereich.

Sichtlinie

Wenn von der eigenen Basenmitte zu einem beliebigen Punkt der Basis einer anderen Figur eine Linie gezogen werden kann, die nicht von einem Hindernis geschnitten wird, besteht eine Sichtlinie. Ebenso besteht eine Sichtlinie, wenn das Hindernis, welches die Linie schneidet, von kleinerer Größe ist als eine der beiden fraglichen Figuren. Sichtlinie besteht zudem zu allen Figuren, die sich in Basenkontakt zu einer Figur befinden.

Auswirkung auf Fernkampfsproben

Fernkampf ist grundsätzlich nur möglich, wenn eine Sichtlinie besteht. Wenn von der eigenen Basenmitte zur Basenmitte einer anderen Figur eine Linie gezogen werden kann, die nicht von einem Hindernis geschnitten wird, besteht eine uneingeschränkte Schusslinie (keine Erschwernis auf die FER-Probe).

Schneidet die Linie von Basenmitte zu Basenmitte ein Hindernis, so liegt **Teildeckung** vor (Erschwernis von +1 auf die FER-Probe).

Befindet sich die anvisierte Figur zudem in Basenkontakt mit dem Hindernis, welches die Linie schneidet, handelt es sich um **Volldeckung** (Erschwernis von +2 auf die FER-Probe).

Allgemeine Fernkampffähigkeiten

Alle Fernkämpfer (ausgenommen Artillerie) verfügen über Angreifen & Schießen (S. 131) und Zielsicher (S. 145). Diese Fähigkeiten gelten als integraler Bestandteil des Rangs eines Fernkämpfers. Fernkämpfer, die eine dieser Fähigkeiten auf ihrer Referenzkarte abgedruckt haben, profitieren von zusätzlichen Vorteilen bei deren Verwendung.

Angreifen & Schießen (S. 131)

Für Fernkämpfer, die diese Fähigkeit auf ihrer Referenzkarte abgedruckt haben, und Persönlichkeiten mit einem Wert in FER beträgt die Schwierigkeit für Angreifen & Schießen 4 (statt 7).

Zielsicher (S. 145)

Fernkämpfer, die diese Fähigkeit auf ihrer Referenzkarte abgedruckt haben, und Persönlichkeiten mit einem Wert in FER müssen bei der Verwendung dieser Fähigkeit nicht auf jede andere Aktion verzichten. Zielsicher kann nicht gleichzeitig mit Angreifen & Schießen verwendet werden. Der Zielsicherbonus kann max. den aufgedruckten Fernkampfwert erreichen

Bewegung in Deckung (S.32)

Die maximale Bewegungsweite eines Kämpfers, der in Deckung ist, entspricht seiner BEW in cm (statt bisher halber BEW). Bewegung in Deckung ist eine ausschließende Aktion. Sie erhöht die Schwierigkeit der auf den Kämpfer gerichteten Schüsse um +2 – bis zur nächsten Aktivierung des Kämpfers.

Ziele kleiner Größe

Alle Kämpfer von kleiner Größe erhalten kumulativ Ziel/+1.



Beispiel:

Ein Khorkrieger bewegt sich in Deckung und befindet sich am Ende seiner Bewegung in Kontakt mit einem Geländeteil, so wird die Schwierigkeit des Schusses um +5 erschwert (+2 für Bewegung in Deckung, +2 für Gelände, +1 für kleines Ziel).

1.4 Kriegsmaschinen

Definition (S. 115)

Dieser Satz ersetzt den ersten Absatz auf S. 115.

Alle Figuren, die mit den Symbolen  oder  ausgestattet sind, gelten als Kriegsmaschinen. Jede Figur mit der Erwähnung Artillerie im Rang (Durchschlag und Zone) profitiert nicht von den Fähigkeiten *Zielsicher* und *Angreifen & Schießen*.

Gezielter Schuss (S.119)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Der Artillerieschütze muss eine Figur, zu der er eine Sichtlinie besitzt, als Ziel bestimmen. Zusätzlich muss er ansagen, wie weit das Geschoss fliegen soll (diese Ansage ist unabhängig von der Entfernung des ausgewählten Ziels).

Es können nur die Grenzweiten gewählt werden; ein Schütze mit Reichweite 20-40-60 kann also entweder auf 20 cm (kurz), auf 40 cm (mittel) oder 60 cm (weit) schießen.

Die Grundschwierigkeit des Schusses entspricht der gewählten Reichweite **und** wird anhand der Modifikationen des ausgewählten Ziels **beeinflusst!**

Beispiel: Ein Schütze mit Reichweite 20-40-60 wählt eine 10 cm entfernte große Figur, die Teildeckung besitzt, als Ziel aus. Die Reichweite legt er auf 40 cm fest.

Die Schwierigkeit ist also 7 (Mittlere Reichweite (7) -1 (große Figur) +1 (Teildeckung)).

Die Flugbahn des Geschosses wird in einer geraden Linie, von der Basenmitte des Schützen über einen beliebigen Punkt der Base des Ziels bis zur gewählten Reichweite bestimmt. Für alle Figuren, welche diese Linie schneiden, wird eine FER-Probe auf die bestimmte Schwierigkeit geworfen (die Schwierigkeit ist für alle Figuren gleich!). Die erste Figur auf der Flugbahn erhält einen Schadenswurf (STÄ der Waffe) wenn sie getroffen wird. Alle weiteren Figuren, die getroffen werden, erhalten einen Schadenswurf (aufgerundete halbe STÄ der Waffe). Bei Schwerer Artillerie gilt, dass grundsätzlich alle Figuren mit der vollen STÄ der Waffe getroffen werden.

Wenn sich eine getroffene Figur in einem Nahkampf befindet, wird ganz regulär ein Verteilungswurf durchgeführt um zu bestimmen, welche Figur getroffen wird

Dies ändert nicht die Flugbahn des Geschosses!

Wenn die Flugbahn des Geschosses ein Hindernis schneidet, dass nicht beschädigt/verletzt werden kann, endet das Geschoss.

Dies gilt nicht, wenn das Hindernis kleiner ist als Schütze und Ziel (z. B. eine halbhohle Mauer).

Eine kleine Figur in der Flugbahn eines Geschosses zwischen zwei großen Figuren wird getroffen.

Unabhängig von der Position eines Schützen auf Geländeteilen werden immer nur Figuren getroffen, die sich auf der Höhenstufe des Ziels befinden.

1.5 Furcht und ihre Auswirkungen

Sammeln (S. 62)

(Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.)

Am Anfang jeder Runde, während der Strategiephase, müssen die Spieler eine **Sammeln**-Probe (wahlweise MUT 8 oder DIS 8) für jeden Kämpfer in Panik durchführen. Diese Probe scheitert automatisch, wenn der Kämpfer in Kontakt mit einer furchteinflößenden Figur steht.

Wenn die Probe scheitert, verbleibt die Figur in Panik. Wenn die Probe bestanden wird, sammelt sich der Kämpfer: Er ist nicht mehr in Panik und kann von jetzt an wieder in der üblichen Form handeln. Allerdings wird er nicht immun.

1.6 Magier und Priester

Verletzungsabzüge

Reine Magier und Priester erleiden Verletzungsabzüge (S. 23) auf ihre Zauber- und Wunderproben, Kriegsmagier und Kriegspriester bekommen diesen Abzug nicht.

Zauber-/Wunderkosten

Alle Magier müssen bei der Armeezusammenstellung für jeden Zauber den Machtwert des Magiers in AP bezahlen. Priester müssen analog für jedes Wunder die Summe der Aspekte des Priesters in AP bezahlen. Der erste Zauber sowie das erste Wunder ist allerdings kostenlos.

Limitierungen

Kriegspriester können so viele Wunder mitführen, wie Ihre normalen Aspekte erlauben.

Priester können Wunder nur bis zu ihren „doppelten“ Aspekten (Summe der Aspekte x 2) mitnehmen.

Geänderte Zauber

- **Inneres Chaos** wird auf einmal pro Runde limitiert.
- **Himmlische Qual** wird wie eine Leichte Artillerie abgewickelt, sofern sie als Artilleriegeschoss abgefeuert wird
- **Drachenbeschwörung** wird wie folgt limitiert: Der Drache wird auf der gleichen Höhenstufe beschworen, auf der sich der Magier zum Zeitpunkt der Beschwörung befindet.
- Der **Drache** kann regulär einen Höhenwechsel pro Runde durchführen. Es ist ihm demnach nicht erlaubt, vom Boden aufzusteigen und in der selben Runde einen Sturzflug durchzuführen.
- Alle **Elementarbeschwörungen** haben die Frequenz einmalig und gelten als derselbe Zauber. Sie sind Rang 2 Magier bzw. Kriegsmagier Persönlichkeiten vorbehalten.
- Die Beschwörung des **Na'Goth** ist verboten.
- **Arkanum I: Der Magier** – Dieser Zauber ist ausschließlich dem Harlekin aus dem zugehörigen Blister vorbehalten.

Geänderte Artefakte

Der Text des Artefakts wird um folgenden Zusatz ergänzt:

- **Prüfung der Loyalität** - Wenn einer von Ihnen einen Schadenswurf erleidet, kann der Spieler entscheiden, ihn auf einen anderen Kämpfer im Wirkungsbereich zu übertragen. **Dieser Kämpfer darf nicht nur aufgrund der Fähigkeit Zäh oder eines anderen Effektes noch auf dem Spielfeld sein.**

2 Turnierregeln

Die hier veröffentlichten Turnierregeln ersetzen die Regeln auf Seite 207 des Confrontation Regelwerk Dritte Edition. Die Turniersaison 2008 beginnt am 1. Januar 2008 und endet am 31. Oktober 2008.

2.1 Armeelisten

Bevor ein Turnier angekündigt wird, muss der Organisator zuerst über die maximale Armeegröße entscheiden. Confrontation-Turnierarmeen dürfen 200, 300, 400, 500, 600, 700 oder 800 AP groß sein.

Beachte:

Diese Armee wird ausführlich auf dem CO 3-Armeeblatt festgehalten. Ein Überschreiten der Armeegröße ist nicht zulässig!

Zu Beginn eines Spiels steht einem Spieler seine komplette Armee zur Verfügung, um sich seinem Gegner zu stellen. Während des Turniers muss immer die gleiche Armeeliste verwendet werden; einzige Ausnahme ist die Evolution "Wachsender Konflikt".

Spezialfall

Eine Fraktionsarmee ist erlaubt, wenn alle Figuren einer Armee dieser Fraktion angehören.

Alle zusätzlichen Kosten und optionale Fähigkeiten einer Figur **müssen** auf der Armeeliste vermerkt sein.

Sie sind auf der Armeeliste den jeweiligen Figuren eindeutig und klar zugeordnet und dürfen unter keinen Umständen während eines Turniers geändert werden.

2.2 Limitierungen

Figurenlimitierungen

Es wird nach **Doppelblisterverfahren** limitiert. Pro 400 AP kann jeder Blister zweimal gespielt werden. Figuren in Boxen dürfen einmal gespielt werden. Wenn Figuren in Boxen und Blistern erschienen sind, werden diese anhand der Blister gewertet!

- Eine Figur darf nicht mehr als 50 % der AP der gesamten Armeegröße ausmachen.
- **Kriegsmaschinen** dürfen nicht mehr als 30 % der gesamten Armeegröße ausmachen. Besatzungsmitglieder sind mit in dieser Beschränkung enthalten.
- **Persönlichkeiten** müssen mindestens 15 % und maximal 50 % der Armeegröße ausmachen. Die Turnierliste muss mindestens eine Persönlichkeit enthalten.

Anmerkung

Die Gesamtkosten einer Figur sind gleich dem strategischen Wert (auf der Referenzkarte), zu dem die Kosten für Artefakte und sonstige zusätzliche Kosten hinzuaddiert werden.

Figurenanzahl

Die Anzahl an Figuren, die auf einer Karte gespielt werden dürfen, beträgt:

- 0 – 30 AP: 3 Figuren pro Karte
- 31 – 50 AP: 2 Figuren pro Karte
- > 50 AP: 1 Figur pro Karte

Wenn sich mehr Figuren im Blister befinden, als sie eigentlich pro Karte gespielt werden dürften, dann können so viele Figuren pro Karte gespielt werden, wie sie im Blister stecken. Boxen folgen immer der o. g. Tabelle.

Mystiker

Die Gesamtzahl der erlaubten Mystikerränge hängt von der Spielgröße wie folgt ab:

AP-Wert der Armeen	Erlaubte Persönlichkeitsränge	Erlaubte Ränge insgesamt
100 – 300	2	4
400 – 500	3	5
600 – 700	4	6
800	5	7

Besondere Figuren

- Die **Krähe** wird nicht als Persönlichkeit gewertet und zählt somit auch nicht zu der unteren Grenze für Persönlichkeiten.
- Die Völker der Irrwege der Finsternis können **Alyena** als Kriegerin aufnehmen.
- **Yshaele** kann sich den Völkern des Lichtes anschließen.
- **Erhyl** kann von Völkern, die dem Lauf des **Schicksals** folgen, rekrutiert werden.
- Persönlichkeiten, die den Vermerk „**Schatten...**“ auf Ihrer Karte haben, sind nicht zugelassen.
- **Sukkubus** und **Bote des Lichts** werden auf eine Figur pro 400 AP limitiert!

Artefakte, Wunder, Zauber und Behandlungen

Artefakte, Wunder, Zaubersprüche und Behandlungen dürfen einmal pro angefangene 500 AP gespielt werden.

Heimatlose, Söldner und Verbündete

Im Gegensatz zu Heimatlosen sind Verbündete und Söldner (außer in der entsprechenden Evolution) nicht erlaubt. Söldner dürfen aber in dem auf ihrer Karte abgedruckten Volk normal aufgestellt werden.

Unsterblicher (S. 144)

Der Satz „Eine Armee kann nur Unsterbliche aufnehmen, die dem gleichen Pfad folgen.“ wird ersetzt durch „Ein Unsterblicher gehört dem Volk an, das in seinem Rang aufgeführt wird. Ist kein Volk aufgeführt, kann er jeder Armee angehören, die dem gleichen Pfad folgt.“

2.3 Spielaufbau

Confrontation-Turniere werden auf Spieltischen der Größe 120 cm x 60 cm oder 120 cm x 120 cm gespielt. 120 cm x 120 cm sollte nur für größere Veranstaltungen von 600 bis 800 AP eingesetzt werden, muss aber nicht.

Die Kämpfer werden entsprechend der Szenariobeschreibung auf den kurzen oder langen Seiten aufgestellt.

Solange nichts anderes vermerkt ist gilt die Spielfläche als flaches/offenes Gelände.

Für weitere Informationen zum Gelände und zu den Missionen siehe Kapitel 3 – Szenarien.

2.4 Turniere

Damit ein Turnier für die Rangliste gewertet werden können, muss es eine Woche vorher bei der DECORD angemeldet sein. Die Anmeldung erfolgt per Mail an tournament@conf-federation.de. Der Betreff der eMail lautet: Turnieranmeldung plus „Turnierdatum“. Sie sollte folgende Punkte beinhalten:

- Datum und Uhrzeit des Turniers
- Ort der Veranstaltung
- Geplante Anzahl der Spielrunden
- Ansprechpartner vor Ort
- 1. und 2. Mission

Turniere, die an nur einem Tag stattfinden, bestehen aus 3 oder 4 Spielen.

Turniere, die zwei Tage andauern, umfassen 4, 5 oder 6 Spiele.

Zu Beginn des Spiels sollte jeder Spieler seinen Gegner über seine Armee und deren Fraktion informieren. Man ist nicht gezwungen, seinen Gegner über die benutzten Figuren oder Extras aufzuklären.

Erinnerung:

Wenn ein Umbau verwendet wird, soll er während der Aufstellungsphase dem Gegner gezeigt und erläutert werden.

Der Gegner muss während der Aufstellungsphase auf den Anführer, Persönlichkeiten und für die Mission relevante Figuren aufmerksam gemacht werden.

Ein Spiel besteht aus maximal 6 Runden. Der Beginn und das Ende eines Spiels muss von einem Schiedsrichter oder Organisator angekündigt werden.

Wenn die 6. Runde vor Ablauf der Zeit zu Ende geht, so endet auch das Spiel.

Sollte ein Spieler alle seine Figuren vor Ablauf der 6. Runde verloren haben, stoppt das Spiel und die Siegbedingungen treten in Kraft.

Die totale Auslöschung einer Seite kann ein Unentschieden verursachen.

Bei Bekanntgabe des Spielendes (Ablauf der Zeit) führen beide Spieler den aktuellen Nahkampf ohne Weiterbewegungen zu Ende, wenn der Initiativwurf bereits gemacht wurde. Jeder Spieler sucht sich danach noch einen Kampf aus und führt diesen ohne Weiterbewegungen zu Ende. Zum Abschluss führen beide Spieler noch die Mystik- und Versorgungsphase durch.

Die Spieldauer, aber nicht die Rundenzahl, ist abhängig von der Armeegröße:

- bis 200 AP = 1 Stunde
- bis 400 AP = 1 Stunde 45 Minuten
- bis 600 AP = 2 Stunden 30 Minuten
- je weitere 200 AP = + 45 Minuten

2.5 Evolutionen

Evolutionen sind Alternativen zum "klassischen" Spielformat. Sie bieten die Möglichkeit das Spiel zu bereichern, Szenarien aufregender zu gestalten und Abwechslung bei Turnieren.

Sie bringen eine neue Dimension ins Spiel, bieten optionale Regeln, heben Limitierungen auf, verlangen bestimmtes Gelände oder erweitern oder beschränken das Spielformat.

Evolutionen sind kombinierbar und bei allen Szenarien anwendbar. Sollte dies nicht der Fall sein, wird dies gesondert erwähnt.

Nur der Organisator darf darüber entscheiden, ob eine oder mehrere Evolutionen benutzt werden.

Sie müssen gleichzeitig mit der Szenariobekanntgabe bei Ankündigung des Turniers bekannt gegeben werden.

Evolution: Keine Fraktionen

Fraktionen aus Kartenpacks, dem Cry Havoc oder sonstigen Erweiterungen von Rackham sind nicht erlaubt. Figurenkarten, Zauber, Wunder und Artefakte aus den Fraktions-Kartenpacks sind aber weiterhin gültig.

Evolution: Verbündete und Söldner

Söldner und Verbündete sind entsprechend den Regeln auf Seite 127 des Confrontation 3-Regelwerkes zugelassen.

Evolution: Verbündete

Verbündete sind entsprechend den Regeln auf Seite 127 des Confrontation 3-Regelwerkes zugelassen.

Evolution: Söldner

Söldner sind entsprechend den Regeln auf Seite 127 des Confrontation 3-Regelwerkes zugelassen.

Evolution: Ohne Incantation und Divination

Zaubersprüche und Wunder sind nicht zugelassen.

Evolution: Wachsender Konflikt

Die maximale Armeegröße kann variieren.

Beispiel:

Bei 4 Spielen - Spiel 1 mit 200 AP, Spiel 2 mit 300 AP, Spiel 3 mit 400 AP und Spiel 4 mit 500 AP.

Alle benutzen Armeen während des Turniers müssen der gleichen Fraktion angehören. Es müssen nicht die gleichen Persönlichkeiten in jedem Spiel benutzt werden. Ein Spieler muss für jede AP-Zahl eine eigene, den Limitierungen entsprechende Liste einreichen.

Evolution: Armeegröße

Die maximalen AP-Kosten für Nicht-Persönlichkeiten werden vom Veranstalter festgelegt. Diese Obergrenze muss es allen Armeen ermöglichen, legale Armeelisten zu erschaffen.

Evolution: Allianzen

Figuren, die die Fähigkeit Allianz/X auf Ihrer Karte abgedruckt haben oder durch eine Fähigkeit erhalten (z. B. Selenit), dürfen sich der entsprechenden Armee anschließen.

Evolution: Entspanntes Zeitlimit

Die Zeitvorgabe pro Spiel wird vom Veranstalter oder Schiedsrichter vor Turnierbeginn festgelegt und ist nicht durch die AP-Größe der Armeen vorgegeben.

2.6 Verantwortlichkeit der Spieler

Die Teilnehmer an einem Turnier müssen ihre Figuren, Referenzkarten, Würfel, Maßbänder und Marker (wie sie benötigt werden) selbst mitbringen.

Verletzungen/Effekte müssen mit entsprechenden Markern markiert werden.

Erinnerung:

Würfel sollten eher nicht benutzt werden, um Verletzungen oder sonstige Spieleffekte anzuzeigen – das kann zu Verwirrungen führen.

Ebenfalls müssen die Spieler für genügend Kopien ihrer Armeeliste sorgen.

Bitte behaltet in Erinnerung, dass es das Ziel eines Turniers ist, in einer lockeren Umgebung andere Spieler zu treffen. Bitte geht respektvoll mit anderen Spielern und der aufgebrauchten Zeit und den Anstrengungen des Organisations um.

Die DECORD legt Wert darauf, dass die gespielten Figuren bemalt sind. Ist dies nicht der Fall, sollten sie zumindest zusammengebaut und auf den Basen befestigt sein, um die Handhabung zu erleichtern.

Die aufgestellte Figur muss immer mit der dazugehörigen Referenzkarte gespielt werden.

Achtung:

Limitierte Figuren dürfen nur mit ihren tatsächlichen Modellen gespielt werden.

Für alternative Referenzkarten (Truppen und Persönlichkeiten aus Kartenpacks, Cry Havoc-Karten, Die Krieger Rag Naroks etc.) sollten Figuren verwendet werden, die so nah wie möglich an die Illustration herankommen.

Figuren, die nicht von Rackham sind, werden nicht zugelassen.

Proxies (Figuren, die als andere Figuren gespielt werden) sind verboten.

Umbauten werden akzeptiert, wenn sie zu 100 % auf Rackham -Figuren basieren oder selbst modelliert wurden.

2.7 OPENS und nationale Meisterschaften

Bestimmte große Turniere, wie OPENS und nationale Meisterschaften werden in einem bestimmten Standardformat gespielt.

Armeegröße: 400 AP
Spieltisch: 120 cm x 60 cm
Dauer: 1 Stunde 45 Minuten
Evolutionen: keine



3 Szenarien

3.1 Missionsbeschreibungen

Situation

Der Abschnitt **Situation** definiert den Zustand der Spielfläche zu Beginn des Spiels, die Platzierung der Geländeteile oder Spielmarker die auf dem Spielfeld zu finden sind, sowie spezielle Regeln der einzelnen Szenarien.

Aufstellung

Der Abschnitt **Aufstellung** beschreibt, wie die Armeen während der Aufstellungsphase auf dem Spielfeld aufgestellt werden müssen. Die Armeen werden normal aufgestellt, es sei denn, vom Szenario wird etwas anderes vorgegeben.

Wenn nicht anders angegeben, dann können Kundschafter gemäß ihrer Regeln aufgestellt werden. Sie können jedoch nicht davon Gebrauch machen, um – abhängig von ihrer BEW-Eigenschaft in cm – in Reichweite zu einem Objekt oder einem Szenario-Geländeteil aufgestellt zu werden.

Eine Figur oder ein Nexus darf nicht auf oder in einem Szenario-Geländeteil, bzw. unpassierbarem oder unerreichbarem Standardgeländeteil aufgestellt werden.

Missionsziel

Das Missionsziel fasst das Ziel, bzw. die Ziele, die von den Spielern erreicht werden müssen, zusammen.

Siegbedingungen

Die Siegbedingungen beschreiben, wie der Sieger und Verlierer jedes Szenarios bestimmt wird.

Bonus

Der Bonus beschreibt mögliche Bonuspunkte, die durch die Spieler am Ende eines Spiels erlangt werden können. Der maximale Bonus beträgt 100 AP. Falls es einem Spieler möglich sein sollte, mehr als 100 Bonus-AP zu erhalten, bekommt er trotzdem nur den maximalen Bonus von 100 AP.

3.2 Ziele

Um ein Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler, in absteigender Priorität, folgendes erreichen:

1. Siegpunkte (VP) erlangen, in dem sie die Szenarioziele erfüllen,
2. Den Gegner davon abhalten, dies zu schaffen,
3. Maximalen Verlust (SP) bei seinem Gegner verursachen (soviel wie möglich AP töten)
4. Dabei die eigenen Verluste gering halten (verhindern, dass man zu viele AP verliert)

3.3 Ranglistenpunkte

Die Ranglistenpunkte werden nach folgender Tabelle ermittelt:

Eigene Siegpunkte	Siegpunkte des Gegners	Ranglistenpunkte
3	0	9
2	0	8
2	1	7
1	0	6
1	1	5
0	0	4
1	2	3
0	1	2
0	2	1
0	3	0

3.4 Schnitterpunkte

Die Schnitterpunkte in Armeepunkten (AP) erlauben die faire Bestimmung von Spielpaarungen und der Gesamtrangliste eines Turniers. Sie zeigen den Unterschied der gewonnenen und verlorenen Armeepunkte sowohl für jeden Spieler, als auch für jedes Spiel an.

Die Summe der Schnitterpunkte zweier Kontrahenten eines Spieles ist immer 0 (dies beinhaltet nicht die Bonus-AP). Die Summe der Schnitterpunkte für alle Spiele eines Spielers zeigen dessen Gesamtschnitterpunkte.

Achtung

Aus diesem Grund bestimmen beide Kontrahenten am Ende eines Spieles, zusätzlich zur Bestimmung der Anzahl der Siegpunkte, die Anzahl an getöteten und verlorenen AP (letztere entsprechen immer den getöteten AP des Gegners).

Die gewonnenen AP berücksichtigen alle Verluste, die beim Gegner verursacht wurden:

- Der Wert einer getöteten Figur in AP (inklusive aller zusätzlichen Kosten). Dazu werden alle weiteren Kosten, wie Artefakte, Soli etc. dazugaddiert.
- Der Wert an Figuren, die von der Spezialfertigkeit Verstärkung profitieren und die ein zweites Mal getötet wurden.
- Der Wert an Figuren, die vom Tisch geflohen sind.
- Der Wert an beschworenen oder erschaffenen Kreaturen, welche getötet wurden.

Erinnerung

Ein Spieler bekommt alle AP für beschworene Kreaturen. Auch wenn er dadurch mehr als die normalen 400 AP der Startarmee erreichen würde.

3.5 Anführer

Bestimmte Szenarien benötigen einen Kämpfer in jeder Armee, der zum Anführer der Armee bestimmt wird.

Der Anführer der Armee muss der teuerste Charakter (Gesamt-AP-Wert, inklusive Artefakte, Zusatzkosten, etc.) der Armeeliste sein. Wenn zwei oder mehr Charaktere denselben höchsten AP-Wert besitzen, darf der Spieler entscheiden, welcher dieser Charaktere der Anführer der Armee sein soll.

Der Anführer der Armee muss auf dem Turnierblatt festgehalten werden und darf während des Turniers nicht gewechselt werden.

3.6 Plündern

Bestimmte Szenarien benutzen Spielmarken auf dem Spielfeld, welche die Spieler an sich bringen müssen.

Sammeln von Spielmarken

Um eine Spielmarke aufnehmen zu können, muss ein Kämpfer seine Bewegung, sei es während seiner Aktivierung oder nach einer Nachsetzbewegung, an dieser Spielmarke beenden, welche auf seiner Base abgelegt wird. Ein Kämpfer in Panik darf niemals eine Spielmarke aufnehmen oder seine Bewegung an ihr beenden.

Volks-Figuren (z. B. Krieger der Hydra) und beschworene Volksfiguren (z. B. Gargoyle) dürfen Missionen normal erfüllen! Nicht-Volks-Figuren egal ob beschworen oder nicht (z. B. Sukkubus und Glitzerchen) dürfen keine Marker tragen, ihre Bewegung nicht an einer Marke beenden, keine Steine verschieben und werden nicht bei der Kontrollzonenberechnung mitgerechnet.

Der Kämpfer darf, nachdem er eine Spielmarke aufgehoben hat, seine Bewegung nicht fortsetzen. Es ist ihm jedoch möglich, Nachsetzbewegung unter den üblichen Bedingungen durchzuführen.

Tragen einer Spielmarke

Alle Spielmarken besitzen die Fähigkeit *Tragen/X*, wobei X die Anzahl an Spielmarken angibt, die ein Kämpfer maximal tragen kann. Der Wert von X ist 1, es sei denn, das Szenario gibt etwas anderes vor.

- Ein Kämpfer, der eine Spielmarke trägt, kann niemals Höhenstufe 0 verlassen, weder freiwillig noch durch einen anderen Spieleffekt (Flugfähigkeit, Zurückweisung). Ein Kämpfer, der sich nicht auf derselben Höhenstufe wie die Spielmarke befindet, kann seine Bewegung nicht auf der Spielmarke beenden.
- Ein Kämpfer, der eine Spielmarke trägt, kann sich niemals mehr als das Doppelte seiner normalen BEW (z. B. durch Sprüche, Fähigkeiten) weit fortbewegen. Ein Kämpfer, der eine Spielmarke trägt, kann unter keinen Umständen seine BEW erhöhen (z. B. durch Sprüche, Fähigkeiten, Mutagen/X). Ein Kämpfer, der eine Spielmarke trägt, kann niemals von einem Spieleffekt betroffen sein, der es ihm erlaubt oder der es nötig macht, sich mehr als einmal pro Phase zu bewegen.
- Ein Kämpfer mit der Fähigkeit „Kundschafter“ gilt als entdeckt, sobald er eine Spielmarke aufnimmt.
- Ein Kämpfer, dem es nicht möglich ist, die Spielmarke aufzunehmen, darf seine Bewegung nicht auf ihr beenden. Die Spielmarke muss auf eine Stelle daneben gelegt werden, damit andere Modelle die Möglichkeit haben, sie aufzunehmen.

Eine Spielmarke kann nur durch das Modell, welches die Spielmarke trägt, bewegt werden.

Eine Spielmarke fallen lassen

Ein Kämpfer darf freiwillig während der Versorgungsphase eine oder mehrere Spielmarken fallen lassen. Fallen gelassene Spielmarken werden vom entsprechenden Spieler in Base-Kontakt (bzw. so nah wie möglich, falls Base-Kontakt nicht möglich ist) zum entsprechenden Kämpfer abgelegt.

Ein Kämpfer in Panik lässt auf dieselbe Weise sofort alle Spielmarken fallen, sobald er einen Muttest nicht bestanden hat.

Wenn ein Kämpfer aus dem Spiel genommen wird, das Spielfeld verlässt (freiwillig oder nicht), oder aufgrund eines nicht näher beschriebenen Effekts (nützlich oder nicht) vom Feld genommen wird und er vor der darauf folgenden Runde wiederkommt, dann bleiben die Spielmarken an der Stelle liegen, wo der Kämpfer das Feld verlassen hat. Die Spielmarken werden möglichst in die Mitte der Stelle gelegt, wo vorher die Base war.

Spielmarken sollten gestapelt werden, falls mehr als eine zur selben Zeit fallen gelassen wird. Eine fallen gelassene Marke kann anschließend ganz normal wieder aufgenommen werden, es sei denn, das Szenario schreibt etwas anderes vor.

3.7 Marker

Bestimmte Szenarien nutzen Marker, um bestimmte Effekte, wie zum Beispiel die Ausbreitung von Feuer, darzustellen. Diese haben nichts mit den oben beschriebenen Spielmarken zu tun. Marker können niemals getragen, aufgelesen oder blockiert werden, sie stellen keine physischen Objekte dar.

Ein Kämpfer kann einem Objekt oder einem Geländeteil, falls er in Kontakt mit diesen ist, während der Versorgungsphase weitere Marker hinzufügen, oder diese entfernen. Ein Kämpfer kann so viele Marker hinzufügen, bzw. entfernen (je nach den Szenariovorgaben), wie seine Kampfkraft beträgt (1 für kleine und normale Größe, 2 für Große Größe, 3 für Sehr Große „Enorme“ Größe). Die kompletten Regeln für die Bestimmung der Kampfkraft findet man auf Seite 19 des CO3-Regelbuches.

Nicht-Volks-Figuren können niemals Marker hinzufügen oder entfernen. Kämpfer in Panik können niemals Marker hinzufügen bzw. entfernen.

3.8 Kontrolle von Objekten

Wo es nötig ist, ist bei den entsprechenden Szenarien angegeben, ob Kämpfer in Base-Kontakt mit einem Objekt stehen müssen, oder in welcher Kontrollzone sie sich befinden müssen, um zur Bestimmung der Kontrolle eines Objektes dazu zu zählen. In beiden Fällen hat ein Spieler nur dann die Kontrolle über ein Objekt oder eine bestimmten Zone, wenn er sowohl mehr Kampfkraft, als auch die höhere AP-Wert an Kämpfern wie der Gegner besitzt.

Zur Erinnerung

Zum AP-Wert zählen alle Kosten, z. B. Artefakte, Behandlungen und Solos hinzu, und genauso wird der Wert entsprechend des Wundlevels (-5 AP, wenn schwer verletzt, -10 AP, wenn kritisch verletzt) reduziert.

Die kompletten Regeln zur Kontrolle eines Objektes sind ausführlich im CO3-Regelbuches auf Seite 124 beschrieben.

Ein Kämpfer in Panik oder auf Höhenstufe 1 oder höher zählt niemals zur Bestimmung der Kampfkraft und des Gesamt-AP-Wertes hinzu.

Nicht-Volks-Figuren zählen für die Kontrolle eines Objekts niemals zur Gesamtkampfkraft oder zum AP-Wert der Armee.

Versteckte Kämpfer, z. B. solche, die die Fähigkeit *Aufklärer* nutzen, oder Kämpfer, die sich nicht auf Höhenstufe 0 befinden, zählen nicht zur Kontrolle eines Objektes hinzu.

Kämpfer, die in der letzten Spielrunde beschworen wurden oder durch einen anderen Spieleffekt in das Spiel zurückgekehrt sind, zählen nicht zur Kontrolle hinzu, egal, welchem Volk diese angehören.

Für die Anwendung der Kontrollregeln zählt eine Figur nur dann zur Kontrolle, wenn sich mindestens mehr als die Hälfte einer Basekante in Kontakt mit dem Objekt befinden, bzw. wenn sich die gesamte Base innerhalb der Zone, so wie vom Szenario vorgegeben, befindet.

3.9 Neutrale Kämpfer

Einige Szenarien nutzen Neutrale Kämpfer. Eine Zusammenfassung ihrer Regeln wird im Folgenden gegeben. Die kompletten Regeln für Neutrale Kämpfer kann man im Dogs of War-Regelbuch, Seite 98 nachlesen.

Neutrale Kämpfer werden immer vor allen anderen Kämpfern aktiviert, sofern sie frei von allen Gegnern sind. Sie werden jedoch nach allen anderen Kämpfern aktiviert, wenn sie zu Beginn einer Runde in Kontakt mit einem Gegner standen.

Hinweis

Dies ist eine Regeländerung zu den Standardregeln!

Neutrale Kämpfer greifen immer den nächststehenden nicht-neutralen Kämpfer an, wo möglich. Die Entfernung für schwieriges Gelände wird verdoppelt.

Falls ein neutraler Kämpfer in einem Turnierspiel die Wahl zwischen zwei oder mehreren Zielen (z. B. für einen Sturmangriff oder einen Angriff im Nahkampf), wird er immer das Ziel nach folgenden Kriterien in absteigender Bedeutung auswählen:

- Der Kämpfer mit dem niedrigsten Gesamt-APWert
- Von diesen den Kämpfer mit dem höchsten Wundlevel
- Von diesen wird der entsprechende Kämpfer per Würfelwurf ausgewählt.

Neutrale Kämpfer ignorieren Kämpfer, die sich auf einer Höhenstufe befinden, welche sie nicht erreichen können.

Sie machen in einem Nahkampf eine eigene Initiativeprobe. Neutrale Kämpfer legen immer alle Würfel in den Angriff, es sei denn, ein Spieleffekt zwingt sie dazu, etwas anderes zu machen. Wenn ein neutraler Kämpfer nicht genügend Würfel besitzt, um alle verbleibenden Gegner anzugreifen, wird nach den unten stehenden Regeln bestimmt, welcher Kämpfer angegriffen wird.

Neutrale Kämpfer nutzen immer ihre aktiven Fähigkeiten und würfeln für alle Charakteristik-Proben ein Würfelresultat von 6 weiter. Sie setzen, wo auch immer möglich, zum nächstmöglichen nicht neutralen Kämpfern nach.

Auch wenn ein Neutraler Kämpfer einen AP-Wert besitzt, zählt er in der Schnitterbilanz weder als „getötet“ noch als „Verlust“.

3.10 Gelände

Arten von Geländeteilen

Es gibt drei verschiedene Arten von Geländeteilen:

- Szenario-Geländeteile, die Missionsziele darstellen bzw. entscheidende Elemente, die für dieses Szenario benötigt werden. Üblicherweise werden diese auf speziellen Positionen auf dem Spielfeld platziert.
- Standardgeländeteile, die von den Spielern platziert werden. Üblicherweise sind diese Geländeteile unbeweglich und unzerstörbar.
- Bewegliche Geländeteile wie zum Beispiel Spielmarken.

Platzierung von Geländeteilen

In jedem Spiel sollten vier oder mehr Geländeteile vorhanden sein; es sein denn, das Szenario gibt etwas anderes vor.

Es gibt keine Einschränkung bezüglich der Maximalanzahl an Geländeteilen, die aufgestellt werden können; außer die Größe des Spielfeldes und die Platzierungsbeschränkungen, die weiter unten erläutert werden. Die Turnierleitung wird festlegen, wie viel Gelände auf jedem Tisch vorhanden sein soll.

Alle Tische sollten jedoch während eines Turniers die gleiche Anzahl an Geländeteilen besitzen, gemessen an der Größe der Fläche.

Ein Geländeteil darf eine Maximalgröße von 30 cm x 30 cm besitzen.

Sofern nicht anders angegeben, sollte Gelände in der folgenden Reihenfolge aufgestellt werden:

- Als erstes werden alle festen Szenario-Geländeteile, die zum Szenario benötigt werden, platziert.
- Als nächstes werden die Standardgeländeteile von beiden Spielern abwechselnd platziert. Beide Spieler werfen einen Würfel, der Spieler mit dem höheren Ergebnis platziert das erste Geländeteil.
- Danach werden alle beweglichen Elemente (also Spielmarken u. ä.) und neutralen Kämpfer, wie vom jeweiligen Szenario gefordert, platziert.
- Zum Abschluss sollte ein Spieler einen Würfel werfen, um die Aufstellungszone beider Spieler festzulegen.

Achtung!

Sofern vom Szenario keine Ausnahme vorgegeben wird, müssen alle Geländeteile mindestens 6 cm von allen anderen Geländeteilen oder von der Tischkante entfernt platziert werden.

Spieleffekte von Geländeteilen

1. Ebene

(Gilt in der Regel überall wo kein spezielles Gelände gelegt wurde)

keine Bewegungseinschränkung

keine Sichtbehinderung

Sonderregel: keine

2. Schwieriges Gelände 1

halbierte Bewegung

keine Sichtbehinderung

Beispiele: frisch gepflügter Acker, holprige Wiese, Geröllfeld

Sonderregel: keine

3. Schwieriges Gelände 2

keine Bewegungseinschränkung

Sichtbehinderung +1

Beispiele: niedriges Getreidefeld, Buschgruppen

Sonderregel: befindet sich die Figur innerhalb des Geländes erleidet sie keine Sichtbehinderung

4. **Lichter Wald**
keine Bewegungseinschränkung
Sichtweite bis 7,5 cm: Sichtbehindrng. +1,
Sichtweite über 7,5 cm: volle Sichtbehinderung
Sonderregel: keine
5. **Dichter Wald (bzw. Maisfeld)**
halbierte Bewegung
Sichtweite bis 2,5 cm: Sichtbehindrng. +1,
Sichtweite über 2,5 cm: volle Sichtbehinderung
Sonderregel: keine
6. **Mauern**
können unter Aufbringung von 4 cm Bewegung
überwunden werden
Sichtbehinderung +1
(in unserem Falle noch +2 falls ganz dran)
Sonderregel: Figuren direkt an der Mauer er-
leiden keine Sichtbehinderung
7. **Tiefes Wasser**
nicht betretbar
keine Sichtbehinderung
Sonderregel: keine
8. **Flaches Wasser**
halbierte Bewegung
keine Sichtbehinderung
Sonderregel: befindet sich eine Figur innerhalb
des Geländes erleiden andere Figuren Sichtbe-
hinderung +1 auf diese Figur
9. **Blockierendes Gelände 1**
Höhe: mindestens so hoch wie die größte Figur.
keine Bewegung hindurch, kein Betreten (auch
nicht aus dem Flug)
volle Sichtbehinderung
Beispiele: Haus, Felsblock, Festungsmauer
Sonderregel: keine
10. **Blockierendes Gelände 2 / Hügel**
Eine Hügelstufe hat die Höhe „groß“.
Zum Erklettern einer Hügelstufe werden 4 cm
Bewegung benötigt.
Keine Sichtbehinderung zwischen 2 Figuren,
wenn sich mindestens eine davon auf dem Hügel

befindet. Sonst volle Sichtbehinderung für Figu-
ren, die kleiner/gleich „groß“ sind.

Sonderregeln: Deckung direkt am Hügelrand
(wenn von oben herabgesehen wird). Eine Figur
kann nicht teilweise auf dem Hügel stehen. Figu-
ren, die nur durch den Hügelrand getrennt sind,
gelten als in Kontakt. Es können mehrere Hügel-
stufen aufeinander stehen.

Der Turnierleitung wird die Beschreibung der Gelän-
de am Turniertag überlassen!

Geländeteile angreifen

Angriffe gegen Geländeteile gelten als Verwicklung,
außer Sturmangriffe auf Geländeteile mit Struktur-
punkten. Boni wie Angriffswucht oder Schwur der
Kylae gelten nicht.

Geländeteile beschädigen

Solange nichts anderes im Szenario angegeben ist
gelten alle Geländeteile als Unveränderlich.

Wenn ein Geländeteil mit Strukturpunkten (StP)
einen Schadenswurf erhält oder direkten Schaden
erleidet, wird der Verlust von StP wie folgt berechnet:

Betäubt:	Kein Effekt.
Leichte Verletzung:	Geländeteil verliert 1 StP
Schwere Verletzung:	Geländeteil verliert 2 StP.
Kritische Verletzung:	Geländeteil verliert 3 StP.
„Sofort Tod“:	Geländeteil verliert 4 StP.

Wenn die StP eines Geländeteils auf 0 oder weniger
verringert werden, ist es zerstört.

Das Geländeteil wird nicht vom Schlachtfeld entfernt:
es gilt jetzt als ein neutrales Geländeteil.

Achtung!

*Päusche gelten nicht als Besondere Verletzung. Sogar eine
Doppel 6 zählt nicht automatisch als Verlust von 4 StP.
Genauso werden Effekte die darauf basieren ein be-
stimmtes Körperteil zu treffen nicht angewandt.*

Nahkämpfe mit Gelände aufteilen

Geländeteile werden nicht beachtet wenn die Nahkämpfe aufgeteilt werden. Ein Kämpfer hat immer die Option ein Geländeteil, mit dem er sich in Kontakt befindet, zu attackieren, sogar wenn das Geländeteil schon früher in der Nahkampfphase attackiert wurde.

Angriffe gegen Geländeteile

Ein Kämpfer, der mit einem Geländeteil in Kontakt steht, ohne dabei in Basekontakt zu einem Gegner zu stehen, erhält seine normale Anzahl an Kampfwürfeln. Steht ein Kämpfer sowohl mit einem Geländeteil, als auch mit einem Gegner in Basekontakt, erhält er jedoch keinen zusätzlichen Kampfwürfel für das Geländeteil. Fähigkeiten wie beispielsweise **Kriegsrausch**, **Schlachtross** oder **Geborener Kämpfer** wirken ganz normal.

Beispiel:

Ein Greifenrekrut, der in Kontakt mit einem Geländeteil steht, erhält zwei Kampfwürfel. Derselbe Rekrut befindet sich nun mit einem Geländeteil und einem Gegner in Kontakt. In dieser Situation wird der Rekrut trotzdem nur zwei Kampfwürfel erhalten.

Ein Kämpfer, der sich in Kontakt mit einem Geländeteil und einem oder mehreren Gegnern befindet, ist nicht dazu gezwungen, das Geländeteil während der Kampfphase anzugreifen. Er kann alle seine Angriffe gegen seine(n) Gegner durchführen. Auf der anderen Seite, wenn er das Geländeteil angreifen will, muss er die Angriffe sowohl gegen das Geländeteil, als auch gegen seine(n) Gegner zur selben Zeit ausführen.

Das Geländeteil wird sich, bis auf bestimmte Ausnahmen, die in den Regeln zum jeweiligen Szenario aufgeführt sind, nicht verteidigen. Der Angreifer muss auch gegen ein Geländeteil eine Angriffsprobe durchführen, da ein Würfelergebnis von 1 immer noch einen automatischen Fehlschlag bedeutet.

Geländeteile und Nachsetzen

Ein Kämpfer kann ein Geländeteil nach einer Nachsetzbewegung nicht mehr angreifen. Er muss zu Beginn einer Nahkampfphase mit einem Geländeteil in Kontakt stehen, um es angreifen zu können. Nach der Zerstörung eines Geländeteils während der Kampfphase darf keine Nachsetzbewegung mehr durchgeführt werden.

Geländeteile und Fernkampf

Geländeteile werden bei der Aufteilung eines Schusses nicht berücksichtigt, weder bei einem Schuss auf einen Kämpfer, noch auf das Geländeteil selbst.

Fernkampf ist grundsätzlich nur möglich, wenn eine Sichtlinie besteht. Wenn von der eigenen Basenmitte zur Basenmitte einer anderen Figur eine Linie gezogen werden kann, die nicht von einem Hindernis geschnitten wird, besteht eine uneingeschränkte Schusslinie. (keine Erschwernis auf die FER-Probe)

Schneidet die Linie von Basenmitte zu Basenmitte ein Hindernis (Gelände oder Figur), so liegt **Teildeckung** vor (Erschwernis von +1 auf die FER-Probe).

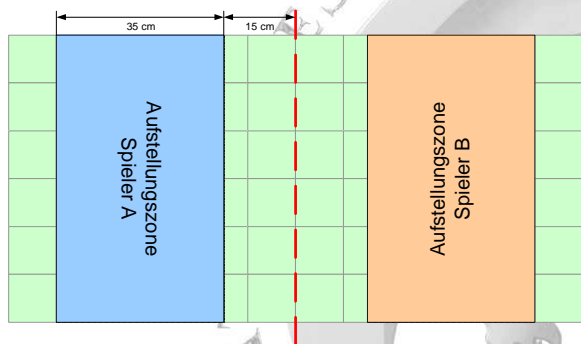
Befindet sich die andere Figur zudem in Basenkontakt mit dem Hindernis (Gelände), welches die Linie schneidet, handelt es sich um **Volldeckung** (Erschwernis von +2 auf die FER-Probe).

4 Missionen

4.1 Bomben

Nach einer Idee von Nicolas Cuny (GDR)

Uralte Rassen haben Technologien verwendet, die den heutigen Bewohnern von Aarklash gänzlich unbekannt sind. Gerüchte besagen, dass einige dieser alten Waffen und Fallen noch immer in unbewohnten Gegenden gefunden werden können. Zwei Armeen haben nun eine solche Gegend voll mit explosiver Technologie entdeckt und beide versuchen nun, diese Geräte zu erobern, um sie zur Untersuchung nach Hause zu bringen.



Situation

Dieses Szenario benötigt sechs Marker um Bomben zu repräsentieren. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände

Sechs Bomben werden durch Marker dargestellt. Die sechs Bomben werden abwechselnd von beiden Spielern platziert. Zwei der Bomben müssen in jeder Aufstellungszone platziert werden und zwei in der neutralen Zone dazwischen. Keine Bombe darf innerhalb von 20 cm zu einer bereits platzierten Bombe platziert werden.

Sonderfall:

Wenn die Situation eintritt, dass eine oder mehrere Bomben nicht mehr platziert werden können, sollten alle Bomben erneut platziert werden.

Standardgelände

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Spezielle Regeln

Am Ende der ersten, zweiten und dritten Runde, direkt vor dem Rundenende, explodiert eine Bombe. Zu Beginn der vierten Runde sollten nur noch drei Bomben übrig sein.

Um zu bestimmen, welche Bombe explodiert, wird die Gesamtkampfkraft aller Kämpfer auf Höhenstufe 0 in jeder Bomben-Kontrollzone (Kontrollradius 10 cm) bestimmt. Für die Kontrolle zählen nur die Kämpfer, deren Base sich komplett innerhalb der Kontrollzone befindet. Die Bombe mit der höchsten Gesamtkampfkraft explodiert. Wenn zwei oder mehr Bomben dieselbe höchste Kampfkraft besitzen, explodiert die Bombe, in deren Kontrollbereich sich die höchste Summe an Widerstand befindet. Wenn zwei oder mehr Bomben denselben höchsten Widerstand besitzen, wird ein Würfel geworfen, um zu bestimmen, welche Bombe explodiert.

Wenn eine Bombe explodiert, erleiden alle Kämpfer, die sich auch nur teilweise in der Kontrollzone aufhalten, einen Verletzungswurf mit einer Stärke von 10-X, wobei X die Entfernung des Kämpfers zur Bombe in Zentimeter bedeutet, abgerundet zur niedrigeren ganzen Zahl.

Aufstellung

Beide Spieler stellen ihre Truppen entsprechend der Regeln für die „Schlachtreihe“ (S. 124 im CO 3-Regelbuch) auf. Die 30 cm zwischen den beiden Aufstellungszone werden als Neutrale Zone definiert. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzen der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel

Die Spieler müssen die größtmögliche Anzahl an Bomben kontrollieren, die sich am Ende des Spiels noch auf dem Spielfeld befinden.

Siegbedingungen

Wenn sich am Ende des Spiels noch mehr als drei Bomben auf dem Spielfeld befinden, explodieren die Bomben gleichzeitig wie oben beschrieben, bis nur noch drei Bomben übrig sind. Die Bestimmung der Kontrolle dieser drei Bomben erfolgt anschließend wie gehabt.

- 1 VP für jede kontrollierte Bombe.

Bonus

- 20 AP pro Kämpfer, der einen Schadenswurf durch eine explodierte Bombe erlitten hat und der sich am Ende des Spiels noch auf dem Spielfeld befindet.

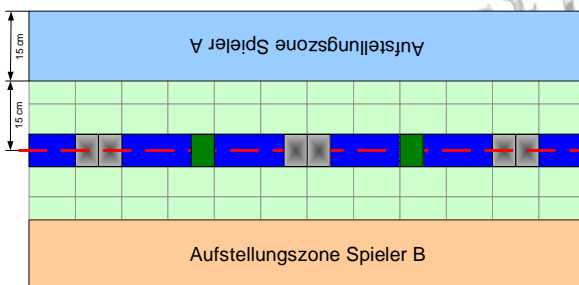
** Maximaler Bonus: 100 AP.*



4.2 Die drei Brücken

Nach einer Idee von Nicolas Cuny (GDR)

Da sich die großen Schlachten nähern, sind die strategischen Schlüsselpunkte häufig das Ziel von Scharmützeln. Wenn die Hügel wichtig sind, um die Schlachtfelder zu überblicken, dann sind die Flüsse und ihre Brücken lebenswichtig für den Nachschub zur Front.



2.1.1 Situation

Dieses Szenario benötigt Geländeteile, um drei Brücken und zwei Furten darzustellen. Die Größe dieser Geländeteile wird weiter unten beschrieben.

Szenario-Gelände

Die Brücken werden durch zwei Rackham-Spielkarten dargestellt, welche mit ihren langen Seiten nebeneinander gelegt werden (Breite: 12,6 cm/Länge: 8,6 cm). Zwei Brücken werden auf die Mittellinie des Spieltisches, jeweils 10 cm vom rechten und linken Rand der Spielfläche gelegt. Die dritte Brücke wird genau in der Mitte der Spielfläche platziert.

Hinweis: Die Brücken haben keine Strukturpunkte und gelten als unzerstörbar.

Die Furten werden durch eine einzelne Rackham-Spielkarten dargestellt (Breite: 6,3 cm/Länge: 8,6 cm). Die zwei Furten werden jeweils in die Mitte der freien Fläche zwischen den Brücken gelegt.

Spezialfall:

Die Furten gelten als schweres Gelände und erfordern die doppelten Bewegungskosten auf einer Strecke von 8 cm.

Hinweis:

Nur die drei Brücken und die zwei Furten werden durch Spielkarten dargestellt. Der Fluss kann durch Markierungen oder Manasteine abgegrenzt werden.

Standardgelände

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Spezielle Regeln

Das Spielfeld wird der Länge nach durch einen Fluss geteilt. Dieser Fluss ist nicht überquerbar. Es wird kein Gelände benötigt, um den Fluss darzustellen.

Hinweis:

Die Breite des Flusses entspricht der Länge einer Rackham-Spielkarte (8,6 cm).

Der Fluss gilt als tiefes Wasser und kann nur über die drei Brücken und die zwei Furten überquert werden.

Hinweis:

Der Fluss kann zudem von Figuren, die über die Fähigkeiten „Sprung“ oder „Fliegen“ verfügen, überquert werden.

Aufstellung

Die beiden Aufstellungszonen befinden sich jeweils 10 cm von der langen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszonen beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Aufklärer dürfen in diesem Szenario auch innerhalb ihrer BEW um Geländeteile aufgestellt werden, jedoch nicht auf ihnen.

Missionsziel

Jeder Spieler muss so viele Brücken kontrollieren wie möglich

Siegbedingungen

- 1 VP für jede kontrollierte Brücke.

Bonus

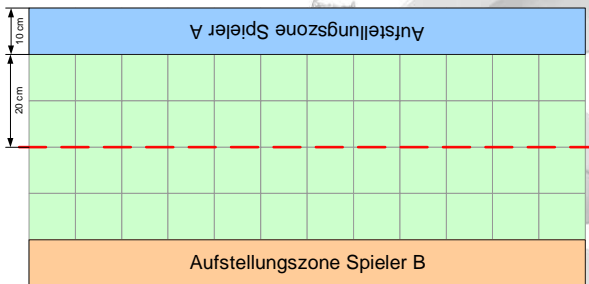
- 50 AP pro kontrollierter Furt.

* *Maximaler Bonus: 100 AP*

4.3 Eskorte

Nach einer Idee der GDR

Nur wenige Wesen können von sich behaupten, einer „Befragung“ durch ihre Feinde Stand gehalten zu haben. Die Völker von Aarklash verwenden unterschiedlichste Methoden um an Informationen zu gelangen; dabei ist die Folter eine Kunst, die schneller und preiswerter ist als die Spionage. Ein einfacher Gefangener kann zu einer Bedrohung für sein ganzes Volk werden, und viele Offiziere befehlen ihren Truppen sich zu töten, anstatt in Gefangenschaft zu geraten.



Situation

Dieses Szenario benötigt für jede Armee zwei Figuren mit einer Infanteriebasis, um die Geiseln darzustellen. Um Verwirrungen zu vermeiden, sollten diese Figuren nicht aus einem Volk eines der beiden Spieler stammen. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Spezielle Regeln

Jeder Spieler kontrolliert zwei Geiseln. Ihre Referenzkarte wird nicht für die Aktivierungsfolge verwendet. Geiseln zählen nicht zur Höchstzahl der erlaubten Figuren eines Spielers.

Vor der Aufstellung bestimmt jeder Spieler zwei seiner Karten, die für dieses Szenario als „die Begleiter“ bezeichnet werden. Jeweils eine Geisel dieses Spielers wird mit einer dieser Karten verbunden.

Der Gesamtwert der Figuren auf diesen beiden Karten muss mindestens 60 AP betragen. Die Begleiter müssen Kämpfer sein, die sich auf Höhenstufe 0 bewegen. Persönlichkeiten dürfen nicht als Begleiter benannt werden.

Die Begleiter

Die Begleiter müssen als Gruppe zusammen bleiben. In jeder Aktivierungsphase gelten für sie die folgenden Regeln:

Aktivierung einer Geisel

Die Geisel wird immer vor Ihren Begleitern aktiviert. Sie kann niemals einen Angriff ansagen. Sie darf die Tischplatte über die Kante gegenüber der eigenen Aufstellungszone verlassen, wenn diese in Reichweite ist.

Hinweis:

Die einzigen Zauber, Wunder etc. die Auswirkungen auf die Geiseln haben, sind diejenigen, die Wunden oder Schadenswürfe verursachen. Alle anderen Effekte haben keine Wirkung auf die Geiseln.

Aktivierung der Begleiter:

Wenn die Geisel noch auf dem Spielfeld ist, werden die Begleiter nach folgenden Regeln aktiviert:

Die Begleiter können nur einen Angriff ansagen, wenn sich das Ziel in 10 cm Umkreis um die beschützte Geisel befindet. Sollte sich nach der Ansage des Angriffs herausstellen, dass das Ziel weiter entfernt ist, so muss der Begleiter seine Ansage in Rennen umwandeln.

Begleiter, die keinen Angriff ansagen, müssen ihre Bewegung in einem Umkreis von 10 cm um die beschützte Geisel beenden.

Wenn sich ein aktivierter Begleiter in einem Nahkampf befindet, der mehr als 10 cm von der Geisel entfernt stattfindet, so muss er versuchen sich zu lösen, um so schnell wie möglich seiner zu beschützenden Geisel zu folgen.

Wenn ein Begleiter zu weit entfernt ist, um seine Bewegung innerhalb von 10 cm um die Geisel zu beenden, so ist er verpflichtet, sich so nah wie möglich an die Geisel heran zu bewegen. Diese Verpflichtung kann ihn dazu zwingen, seine angesagte Bewegungsart zu ändern.

Beispiel:

Ein Kämpfer sagt als Bewegung „Gehen“ an. Wenn er mit dieser Bewegung nicht in der Lage ist in den 10 cm Umkreis seiner Geisel zu gelangen, so ist er verpflichtet zu „Rennen“.

Begleiter, die sich in Panik befinden werden nicht von den oben genannten Regeln betroffen. Sie fliehen so, wie es im Grundregelwerk beschrieben ist. Nachdem sie sich erfolgreichen gesammelt haben, müssen sie schnellstmöglich wieder innerhalb von 10 cm um die Geisel gelangen. Sobald die zu beschützende Geisel nicht mehr auf der Spielfläche ist, können die Begleiter ohne die genannten Einschränkungen agieren.

GEISELN (Referenzkarte)

BEW	10
INI	2
ATT/STÄ	1 – 3
VER/WID	3 – 4
FER	-
MUT/FUR	6
DIS	*

* Beste Disziplin in der Armee -1.

„Wir haben keine Chance ...“

Ausrüstung: Dolch, zerrissene Kleidung.

Spezialfertigkeiten: Tapferkeit, Überlebensinstinkt,

Söldner, Ziel/+2

Rang: Soldat. Unabhängig.

Größe: Normal.

Kosten: 10 AP

Aufstellung

Die Aufstellungszonen befinden sich jeweils 10 cm von der langen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel

Die Spieler müssen ihre Geiseln über die gegenüberliegende Tischkante in Sicherheit bringen und gleichzeitig die Begleiter des Gegners schwächen.

Siegbedingungen

- 1 VP für den Spieler, der zuerst eine Geisel in Sicherheit gebracht hat (In dieser Runde darf der Gegner keine seiner Geiseln in Sicherheit gebracht haben. Tritt dieser Fall ein, wird der VP nicht vergeben). Eine Geisel, die aufgrund von Panik das Spielfeld verlässt gilt, unabhängig von der Seite, von der sie geflohen ist, als ausgeschaltet und zählt nicht für diesen VP.
- 1 VP für den Spieler, der mehr Geiseln als sein Gegner in Sicherheit gebracht. (Bei Gleichstand wird dieser VP nicht vergeben).
- 1 VP für den Spieler, der mehr AP seiner Begleiter auf der Spielfläche hat. Figuren in Panik zählen nicht.

Bonus

- 50 AP für jede Vernichtete oder in Panik befindliche gegnerische Geisel.

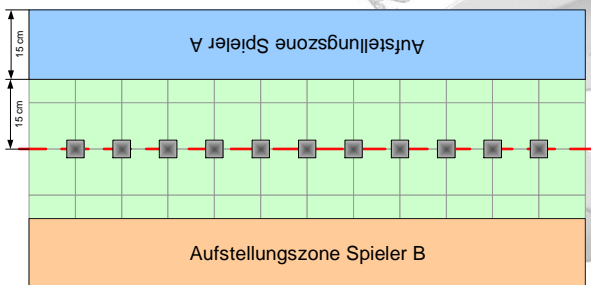
* Maximaler Bonus: 100 AP



4.4 Grenzkriege

Nach einer Idee von Alexander Gernjak (ALPCORD)

Überall in Aarklash verschieben sich zwischen den Völkern stetig die Grenzen. Manchmal werden die Grenzen der großen Reiche verschoben, manchmal sind es strategische Verschiebungen, mit denen kleine Kampftrupps ihr Einflussgebiet sichern. Grenzen entstehen meist den natürlichen Gegebenheiten wie Flüssen oder Gebirgslinien folgend. Dort wo es solche natürlichen Landmarken nicht gibt, toben die Kämpfe am heftigsten...



Situation

Achtung!

Dieses Szenario benötigt eine variable Anzahl an Geländeteilen, abhängig von der maximalen Armeegröße.

Für dieses Szenario werden Geländeteile benötigt (näheres dazu weiter unten), um die sieben Grenzsteine darzustellen, plus zwei mehr pro angefangene, wenn auch unvollständige, 200 AP.

Beispiel:

Wenn die Armeegröße 400 AP beträgt, werden für dieses Szenario 11 Grenzsteine benötigt.

Hinweis:

Vier dieser Steine werden nach der Aufstellung entfernt!

Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände

Die Grenzsteine werden durch Geländeteile der Größe einer Kreaturenbase (3,75 cm x 3,75 cm) dargestellt. Die Grenzsteine werden spieltechnisch als große Geländeteile betrachtet (Höhe 5 cm). Sie können weder beschädigt werden noch sind sie von jeglichen Spieleffekten außer den unten aufgeführten betroffen. Die Grenzsteine werden, immer gleich weit voneinander entfernt, entlang der Mittellinie des Tisches aufgestellt.

Zur Erinnerung:

Kein Grenzstein sollte näher als 6cm an der Tischkante aufgestellt werden. Jedoch können in diesem Szenario die Grenzsteine auch näher als 6cm zueinander platziert werden.

Standardgelände

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Spezielle Regeln

Während der Versorgungsphase kann jeder Grenzstein, der von einem Spieler kontrolliert wird, 5 cm in die gegnerische Tischhälfte geschoben werden. Damit ein Grenzstein als kontrolliert gilt, müssen die nachfolgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Die Kämpfer müssen mit der größtmöglichen Fläche ihrer Basevorderseite im Kontakt mit dem Stein stehen, um diesen schieben zu können.
- Wenigstens einer der Kämpfer muss frei von Gegnern sein und er muss sich auf Höhenstufe 0 befinden. Zusätzlich darf der Kämpfer keinem Effekt unterliegen, welchen ihn bewegungsunfähig macht.
- Es darf kein Gegner mit dem Grenzstein in Kontakt stehen.

Sonderfall:

Einheiten, die nicht demselben Volk wie die Hauptarmee angehören, zählen in diesem Fall nicht als Gegner.

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, dann kann der kontrollierte Grenzstein exakt 5 cm in die gegnerische Hälfte bewegt werden. Sollte er auf seinem Weg auf ein Hindernis stoßen (Gelände, ein Kämpfer egal welcher Seite, magischer Effekt, ...), so wird der Grenzstein an die Base-Kante des Hindernisses gestellt.

Sollte ein Grenzstein bewegt werden, so wird der Kämpfer, der den Stein geschoben hat, ebenfalls bewegt. Der Kämpfer behält dabei seine relative Position zum Grenzstein, inklusive seiner Orientierung. Wenn mehr als ein Kämpfer den Stein schieben kann, so entscheidet der Spieler, ob er einen oder mehrere Kämpfer mit dem Stein zusammen bewegt.

Zur Erinnerung:

Ein Grenzstein kann immer nur 5 cm bewegt werden, egal, wie viele Kämpfer den Stein schieben. Nur Kämpfer, die die oben genannten Bedingungen erfüllen, können gemeinsam mit dem Stein bewegt werden.

Wenn der Weg oder die endgültige Position eines Kämpfers, welcher mit dem Stein mitbewegt wird, durch ein Hindernis blockiert ist, wird der Kämpfer in Basekontakt zum Grenzstein, und zwar auf der dem Spieler zugewandten Seite, gesetzt. Wenn der Weg mehrerer Kämpfer blockiert ist, darf nur ein einziger, vom Spieler frei gewählter, Kämpfer in dieser Weise versetzt werden - die restlichen Kämpfer bewegen sich nicht mit dem Stein.

Aufstellung

Die Aufstellungszonen befinden sich jeweils 15 cm von der langen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Nachdem alle Miniaturen aufgestellt wurden, werden zufällig vier der Grenzsteine ausgewählt und entfernt.

Missionsziel

Die Spieler müssen mehr Grenzsteine in das Gebiet des Gegners bewegen als der Gegner. Dabei einen Grenzstein am weitesten in das gegnerische Gebiet bewegen. Am Ende des Spiels insgesamt eine höhere Gesamtpunktzahl (AP) an Kämpfern in der gegnerischen Spielhälfte haben als der Gegner in der eigenen.

Siegbedingungen

- 1 VP für den Spieler, der mehr Grenzsteine in die gegnerische Tischhälfte geschoben hat.
- 1 VP für den Spieler, der einen Grenzstein am weitesten, ausgehend von der Mittellinie, in die gegnerische Hälfte geschoben hat. Wenn beide Spieler einen Grenzstein gleichweit in die jeweils gegnerische Hälfte geschoben haben, wird dieser VP nicht vergeben.
- 1 VP für den Spieler, der am Ende des Spiels insgesamt eine höhere Gesamtpunktzahl (AP) an Kämpfern in der gegnerischen Spielhälfte zu stehen hat. Miniaturen auf der Mittellinie werden dabei nicht mitgezählt.

Zur Erinnerung:

Einheiten, die nicht demselben Volk wie die Hauptarmee angehören, werden für diesen Zweck nicht mitgezählt.

Bonus

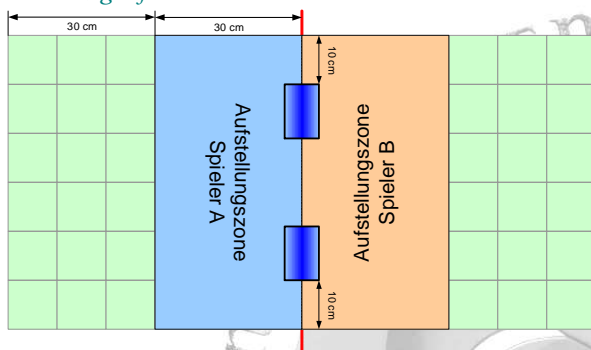
- 50 AP wenn sich der am weitesten links stehende Grenzstein am Ende des Spiels in der gegnerischen Hälfte befindet.
- 50 AP wenn sich der am weitesten rechts stehende Grenzstein am Ende des Spiels in der gegnerischen Hälfte befindet.

**Maximaler Bonus: 100 AP.*

4.5 Heilende Quellen

Nach einer Idee der NCORD

An einigen Stellen Aarklashs wurden mächtige Artefakte vergraben und vergessen. Das Wasser hat einige ihrer magischen Fähigkeiten angenommen und macht sie für jeden, der dumm genug ist, den Quellen zu nahe zu kommen, greifbar....



Situation

Dieses Szenario benötigt zwei Confrontation-Spielkarten, um die heilenden Quellen darzustellen. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände

Die beiden Karten werden auf der Mittellinie, jeweils 10 cm vom langen Spielfeldrand entfernt, platziert. Diese Karten repräsentieren die heilenden Quellen. Diese gelten als unpassierbares Gelände und blockieren keine Sichtlinien.

Standardgelände

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Spezielle Regeln

Während der Versorgungsphase, kann jede verletzte Figur, die in Basekontakt mit einer Quelle steht, versuchen, sich zu heilen, indem sie von der Quelle trinkt. Es wird 1W6 gewürfelt:

- 1 Die Verletzungsstufe der Figur steigt um eins (dies kann zu einem Sofort Tot führen)
- 2 – 3 Nichts passiert.
- 4 – 6 Die Verletzungsstufe der Figur verringert sich um eins.

Aufstellung

Die beiden Aufstellungszonen befinden sich jeweils 30 cm von der kurzen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel

Jeder Spieler muss versuchen, am Ende des Spiels die größere Anzahl an heilenden Quellen zu kontrollieren. Gleichzeitig muss der gegnerische Anführer getötet werden.

Siegebedingungen

- 1 VP für jede kontrollierte Quelle (Basekontakt).
- 1 VP für das Töten des gegnerischen Anführers, während der eigene am Leben ist.

Bonus

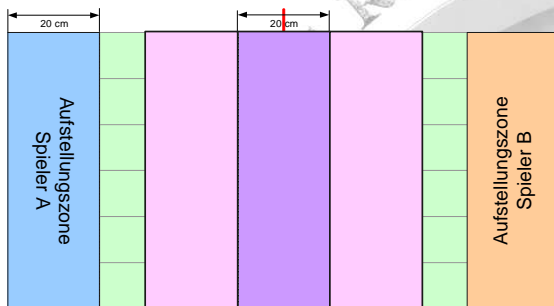
- 20 AP für jeden erfolgreichen Versuch, sich durch Trinken von einer Quelle zu heilen

* *Maximaler Bonus: 100 AP*

4.6 Stellung beziehen

Nach einer Idee der GDR

Das Rag'Narok kommt und die gewaltigen Armeen haben Schwierigkeiten, sich in Position zu bringen. Der Lärm der Waffen wird bald erklingen und alle werden ihren Platz auf dem Schlachtfeld suchen. Kleine Gruppen tapferer Kämpfer können den Verlauf dieser Schlachten verändern. Nach dem sie die Feinde gestört und deren Widerstand getestet haben, suchen sie eine Lücke in deren Frontlinie...



Situation

Bei diesem Szenario wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Spezielle Regeln

Es gibt drei rechteckige Zonen mit einer Breite von 20 cm und einer Länge von 60 cm. Der mittlere dieser Bereiche hat seine Mitte genau auf der Mittellinie des Tisches, die beiden anderen beginnen jeweils 10 cm von der Mittellinie des Tisches entfernt.

Diese Kontrollbereiche können vor dem Beginn des Spiels gekennzeichnet werden.

Erinnerung:

Eine Figur muss sich mit ihrer ganzen Base innerhalb einer Zone befinden, um zur Kontrolle dieser Zone dazu zu zählen. Befindet sich die Base einer Figur in zwei Zonen, dann zählt sie zu keiner dieser Zonen.

Aufstellung

Die beiden Aufstellungszonen befinden sich jeweils 20 cm von der kurzen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel

Jeder Spieler muss so viele Kontrollbereiche wie möglich kontrollieren.

Siegbedingungen

- 1 VP für jede kontrollierte Zone.

Bonus

- 100 AP für das Vernichten des gegnerischen Anführers

** Maximaler Bonus: 100 AP*

4.7 Haltet die Zugänge

Nach einer Idee von MunichMike (DECORD)

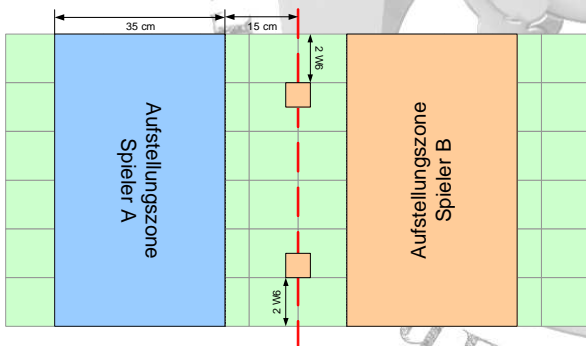
„Zorrgh! Droffa, droffa!“ - Klong - Der Kopf des Goblins flog in weitem Bogen durch die Luft. Die Art der Bestrafung hatte er schon fast erwartet. Nur die Härte übertraf seine Vorstellungskraft.

Die Meldung des Spähers gefiel dem Anführer der Rotte überhaupt nicht.

Avangorok war es leid, mit diesen Stümpfern unterwegs zu sein. Nun waren sie diesen Menschlingen schon so lange gefolgt und urplötzlich schienen alle wie von Erdboden verschluckt zu sein. Sie mussten hier irgendwo sein! „Schwärmt aus und sucht die verfluch...!“

Wie aus dem Nichts stand plötzlich ein gigantischer Keltenkrieger vor ihm und schwang eine riesige Hellebarde! Von einem auf den anderen Moment schien die Welt zu explodieren. „Hier geht's runter!“, „Falle!!!“, „Lasst niemand hinein!“, AAAAngriff!“

Avangorok war in seinem Element. Die Ohren des Giganten würden einen schönen Schmuck für seine Halskette abgeben. Aber zuerst mussten sie die Falltüren sichern!



Situation

Dieses Szenario benötigt zwei Marker (5 cm x 5 cm), um die Zugänge zu repräsentieren. Zusätzlich wird ein Minimum von 4 Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände

Die zwei Marker werden jeweils auf der Mittellinie 2W6 cm von den langen Spielkanten in Richtung Spielfeldmitte aufgestellt.

Standardgelände

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Spezielle Regeln

Der Marker misst 5 cm x 5 cm. Diese Marker sind begehbar und behindern nicht die Sichtlinie, Eine Figur muss komplett auf dem Marker stehen. Figuren, die ihre Bewegung auf dem Marker beenden, werden sofort auf die Mitte des Markers gestellt. Auf einem Marker kann immer nur eine Figur stehen.

Hinweis

Die Kanten des Markers ersetzen jetzt die Kanten der eigentlichen Figurenbasis!

Dies ist wichtig für den Nahkampf und Beschuss, Zauber etc. Die Figuren auf den Markern erhalten Ziel/-1.

Flieger dürfen ihre Bewegung nicht im Flug auf dem Kantenmarker beenden.

Aufstellung

Die Aufstellung ist Schlachtreihe, wie im Regelbuch auf Seite 124 beschrieben.

Missionsziel

Die Spieler müssen zum Ende des Spiels auf den Markern stehen.

Hinweis

Kreaturenbasen können ebenfalls auf den Markern stehen.

Siegbedingungen

- 1 VP für jeden besetzten Marker (Zugang) zum Ende des Spiels.
- 1 VP für das Erschlagen des gegnerischen Anführers zum Ende des Spiels (dieser VP wird nicht vergeben, wenn beide Anführer getötet wurden).

Bonus

- 50 AP für jeden Marker, welcher 2 volle Runden besetzt wurde.
- *Maximaler Bonus: 100 AP.*

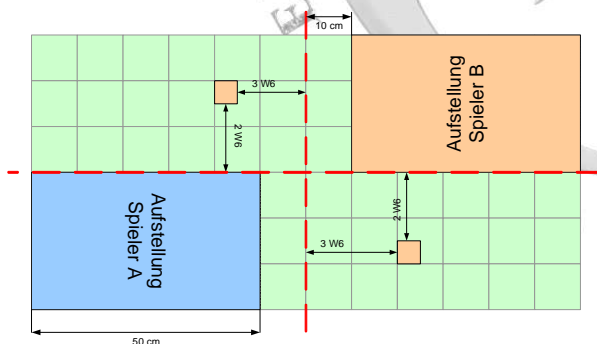
4.8 Provokation am Grenzzaun

Nach einer Idee von RhesusFaktor (DECORD)

Der Aufmarsch erfolgt im Morgengrauen. Die Krieger der verfeindeten Lager haben Stellung bezogen. Letzte Vorbereitungen auf die kommende Schlacht werden vorgenommen. Kinnriemen werden stramm gezogen, Schwerter in den Scheiden gelockert und Pfeile auf die Bogensehnen gelegt. Unruhe macht sich breit und erste Schmährufe werden laut. Erst einige wenige, dann mehr. Rhythmisches klopfen von Axtstielen auf Schildrändern ist zu hören. Standarten werden geschwenkt und Schlachtrufe werden gebrüllt! Ein Ohrenbetäubender Lärm.

Dann ist es plötzlich totenstill. Die Ruhe scheint eine Ewigkeit anzudauern. Ein abgeschlagener Schädel fliegt auf die Reihen der Soldaten zu. Es ist der Schädel eines Spähers der am Tag zuvor ausgesandt worden war. Solch eine Demütigung darf man sich auf keinen Fall bieten lassen. Schnell wird einem Gefangenen der Garaus gemacht und der Schädel des armen Teufels nimmt den gleichen Weg zurück. Kaum hat der Schädel den Boden vor den gegnerische Reihen berührt bricht der Tumult los!

Die Provokationen haben ihr Ziel erreicht!



Situation

Dieses Szenario benötigt zwei Marker, um die Schädel darzustellen. Es handelt sich um **Tragen/1-Marker**.

Szenario-Gelände

Aufstellung in „Badminton-Manier“, in einer Zone 30 cm x 50 cm von der eigenen Seite entfernt.

Zwei Marker werden 3W6 cm vom Mittelpunkt aus in Richtung der kurzen Spielfeldränder sowie 2W6 cm in Richtung der langen Spielfeldseite abgelegt.

Standardgelände

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Aufstellung

Aufstellung in „Badminton-Manier“, in einer Zone 30 cm x 50 cm von der eigenen Seite entfernt (Diagonal gegenüber).

Missionsziel

Das Tragen der Schädel zum Ende des Spiels sowie das Vernichten der gegnerischen Armee, d. h., dass 50 % oder mehr AP beim Gegner vernichtet sein muss als eigene Kämpfer verloren.

Siegebedingungen

- 1 VP für das Tragen des eigenen Schädels am Ende des Spiels.
- 1 VP für das Tragen des gegnerischen Schädels am Ende des Spiels.
- 1 VP für mehr als 50 % AP-Verluste beim Gegner als bei der eigenen Truppe am Ende des Spiels.

Beispiel

Spieler A hat bei Spielende noch 150 AP auf dem Tisch, Spieler B noch 64 AP. Somit hat A einen VP errungen.

Bonus

- 25 AP wenn man den „eigenen“ Schädel als erster aufgenommen hat.
- 25 AP wenn man den „gegnerischen“ Schädel als erster aufgenommen hat.
- 50 AP für das Töten des gegnerischen Anführers.
- *Maximaler Bonus: 100 AP.*